

[Transcript] GameStar Podcast / Final Fantasy 14 ist eine 13 Jahre lange Reise

Kennst du schon Crimetime?

Das ist der neue Lieblings-TV-Sender für alle Krimi-Fans.

Hier siehst du 24.7 deine liebsten Krimiklassiker und jede Menge Serien und Filme.

Von Thriller bis Mystery.

Also garantiert Spannung pur.

Crimetime ist ab sofort frei empfangbar über Satellit.

Hey, ich weiß doch ganz genau, wie es ist, wenn man für irgendwas so richtig viel Begeisterung fühlt.

Meine ich als absoluter Freizeitpark Nerd kommt zum Beispiel gerade frisch aus einem Disneyland-Ohlauf.

Und ich habe dort nicht nur sage und schreibe 40 Minuten angestanden, um mein großes Idol Goofy zu treffen.

Nein, ich habe auch meine armen Begleitung tagtäglich in den Ohren gelegen, was doch It's a Small World für ein fantastischer und historischer Dark-Ride ist.

Alles einer der wenigen ist, die noch übrig sind, die von Walt Disney selbst gestaltet wurden.

Und ursprünglich wurde er für die Welterstellung 1964 gebaut und er war seinerzeit total voraus.

Und ja, es interessiert wirklich nicht jeden, wenn ich sowas erzähle.

Aber das heißt, ich verstehe Leidenschaft und ich möchte gerne verstehen, welche Leidenschaft eigentlich in einer ganz bestimmten Spiele-Community steckt.

Denn wir alle kennen das geflügelte und gefürchtete Wort, WoW-Killer.

Und viele Jahre stand dieser WoW-Killer auf einer Liste mit mythologischen Kreaturen wie Bigfoot und Nessie,

bis das eigentlich schon 13 Jahre alte Final Fantasy 14 irgendwann WoW zwar nicht wirklich kehlte, aber zumindest überflügelte, womit zu diesem Zeitpunkt eigentlich schon keiner mehr gerechnet hatte.

Und 2023 ist ein ausgesprochen spannendes Jahr für Final Fantasy 14.

Das legendäre Reboot feiert sein 10-jähriges Jubiläum.

Mit Dawn Trail steht ein neues Add-on vor der Tür und auch für alle, die jetzt erst mit Final Fantasy anfangen,

ändert sich so einiges.

Deswegen habe ich heute unsere beiden größten MMO- und Final Fantasy-Expertinnen eingeladen, die ihr garantiert schon mal auf Gamestar gelesen habt, wenn ihr euch auch nur ein Fünkchen für Online-Rollenspiele interessiert.

Herzlich willkommen zum einen an die Frau mit dem wirklich unerschöpflichen Repertoire an verrückten Geschichten.

Herzlich willkommen, Mary, sehr schön, dass du da bist.

Hallo!

Ich freue mich immer sehr, dich bei uns zu begrüßen.

Außerdem ein ganz herzliches Willkommen an unsere Final Fantasy 16-Testerin,

die wir ganz frisch von der Final Fantasy Convention Fanfest mit jeder Menge brandheißer, neuer Infos begrüßen dürfen.

Iri, sehr, sehr schön, dass du heute da bist. Herzlich willkommen.

Hi, danke schön.

Wo wir gerade von Fantasie sprechen,

[Transcript] GameStar Podcast / Final Fantasy 14 ist eine 13 Jahre lange Reise

wusstet ihr, dass ich gerade in eurem Kleiderschrank stehe und alles beobachte, was ihr im Internet macht?

Okay, das tue ich persönlich natürlich nicht, aber ihr habt euch kurz erschrocken, oder?

Und damit kommen wir zu unserem heutigen Sponsor NordVPN.

NordVPN schützt all eure wundervollen Daten vor hungrigen Zykloppen und anderen Kriminellen, denn es verschlüsselt eure Internetverbindung und speichert auch keine Traffic-Logs.

Und diesen smarten Schutz gibt es mit nur einem Klick oder einer ganz automatischen Verbindung.

Bei Bedarf sogar mit zwei VPN-Servern gleichzeitig,

also wenn es mal um ein wirklich geheimes Apfelkuchenrezept geht, zum Beispiel.

Oder ihr wisst schon, Bankdaten.

Auf nordvpn.com.gspotcast könnt ihr euch jetzt ein zwei-Jahres-Paket,

inklusive vier Monaten extra und 30 Tage Geld zurück garantiesichern.

Den Link dazu findet ihr natürlich in den Shownotes.

Jetzt stellt euch doch nur mal vor, wie herrlich unbeobachtet ihr jetzt diesen Podcast hören könntet. Ach.

Ich räume mich sehr mit euch zu sprechen.

Es gibt viel zu besprechen, was die nahe und ferne Zukunft von Final Fantasy 14 angeht, habe ich mir sagen lassen.

Aber ich habe mir überlegt, dass wir erst mal mit eurer ganz persönlichen Faszination anfangen müssen,

weil die ist wirklich was ganz Besonderes, könnte man sagen.

Mary, du bist verhältnismäßig neu noch dabei, du bist seit 2021 dabei.

Das heißt, du hast noch mal einen ganz speziellen Blickwinkel,

weil du kommst eigentlich als langjähriger WoW-Fan in die Community.

Eri, du hingegen hast mir gesagt, du hast schon seit der ersten Closed Alpha,

also schon über 13 Jahre insgesamt gespielt und auch schon lange vor einem großen Reboot.

Wieso? Wieso spielt man ein MMO über 13 Jahre lang? Erklär mir das.

Ja, das frag ich mich auch manchmal.

Ich glaube mittlerweile, dass ich irgendwie falsch oder gefesselt bin in diesem Spiel oder verheiratet bin damit,

könnt ihr auch ausleihen.

Ja, alles zusammen.

Ja, also um wieder ganz von vorne an zu fangen, ich habe tatsächlich,

ich komme aus Final Fantasy 11, also dem ersten MMO-Pg von Square Enix,

in das ich auch sehr lange investiert war und 14 war damals so eine Art Fortsetzung für uns.

Weil sehr vieles war daran ziemlich ähnlich, es war auch dasselbe Team, was daran gearbeitet hat und ich bin einfach dahin gegangen, weil ich auch mal meinen Lieblingsspiel in bessere Grafika sehen wollte.

Das ist natürlich völlig dahinterhin losgegangen.

Leute kennen hier diese Crash and Burn Geschichte von 14

und das Interessante war aber daran, dass nachdem der aktuelle Direktor das Ganze übernommen hat,

hat sich dort sehr sehr vieles geändert.

Also vorher gab es eigentlich kaum Kommunikation mit den Spielern,

das Feedback, was wir damals in den Beta-Foren gegeben hatten.
Wir hatten nicht das Gefühl, dass das irgendwo ankommt.
Und sobald die Schieder unseren Team damals übernommen haben,
hat sich das wirklich um 180 Grad geändert.
Ich glaube 180 Grad.
Und es gab regelmäßige Updates, was passiert.
Es gab immer wieder Kommunikation mit den Spielern in den Foren.
Es gab Posts, es gab Videos und da hat man irgendwann einfach angefangen,
so ein bisschen Vertrauen zu schaffen.
Und dass sie dann gesagt haben, okay, Leute, wir rebooten die ganze Geschichte jetzt.
Hat die Kern-Community gesagt, okay, ich mache das.
Wir bleiben und wir wollen sehen, wie ihr das schafft.
Seitdem sind jetzt auch, wie gesagt, zehn Jahre vergangen.
Ender August feiert das Spiel jetzt, das zehnjährige Jubiläum seit dem Rammelborn-Release.
Und ich fand das eigentlich sehr faszinierend zu beobachten,
wie das Spiel sich in der Zeit entwickelt hat, wie das alles immer besser geworden ist,
wie die Developer sich auch immer weiterentwickelt haben,
sowohl dem Storytelling als auch dem Design von Rates, von Jobs, von der Welt.
Also man muss sagen, die Engine ist jetzt nicht die Jüngste,
aber sie holen so quasi das Letzte noch daran raus.
Und das war eine Sache, die ich immer sehr faszinierend fand.
Andererseits aber ich hatte nach dem Rebut einfach das Gefühl, hey,
das fühlt sich eigentlich wie so ein Zuhause an,
weil wir spielen Spiele ja wegen, um ein bisschen aus der Welt auch zu influen,
um Alltag zu vergessen, um sich zu entspannen, coole Sachen zu erleben.
Und das war irgendwann mal einfach der Fall mit 14.
Ich dachte mir, das ist so ein bisschen mein Safe Space,
wo ich immer wieder zurückkehren kann, wo ich weiß,
dass ich nicht irgendwie scheiße angefahren werde, weil ich dann schon
den Fehler gemacht habe, weil die Community sehr, ja,
ich sag mal, sehr stark daran gelegenes Neulinge zu schützen.
Wo ich einfach entspannen kann, wo ich einfach alles machen kann,
was ich will, ohne dass mir dieser Zeitdruck da ist, die ganze Zeit.
Weil das ist ja etwas, was moderne Memo-Pg ist, häufiger machen,
dass sie dich unter Zeitdruck setzen, damit du ja um nur dieses Spiel spielst.
Und das fehlt in 14.
Also ich fühle mich nicht gezwungen zu etwas, sondern ich habe einfach
das Gefühl, ich kann machen, was ich will.
Und es ist nicht ein Spiel, was ich die ganze Zeit spielen will, sondern
eins, zu dem ich immer wieder zurückkehren möchte.
Einfach, weil es mich zu nichts zwingt.
Mary, du hingegen kommst ja eigentlich aus der VUW Crew und bis 2021
ein bisschen abgewandert zu Final Fantasy.
Ich erinnere mich, wir haben auch eine Folge, was spielst du so dazu gemacht,

wo du gesagt hast, Final Fantasy 14 hat für dich VUW abgelöst.

Wie ist das passiert?

Ja, das ist eine verdammt gute Frage.

Die erste Generation, die ich aber mit Final Fantasy hatte,

ist im Endeffekt genau das, was Iris erklärt hat,

nur dass die Faszination bei ihr natürlich aus der Community rauskam.

Und von mir kam sie auf die, der Blick auf die Community drauf.

Also was mich an Final Fantasy vor allem fasziniert hat,

war, dass diese Community sehr, sehr anders war als die von VUW.

Also der VUW, mal Mythic oder Raid, gespielt hat, weiß,

da geht das manchmal doch ein bisschen anders zu und ein bisschen rauer zu.

Und dieses ganze House, wir sind alle freundlich zueinander.

Und so, das war so das erste, was mich in Final Fantasy reingezogen hat.

Gut klar, 2021 kam mit Shadowlands oder dadurch das Shadowlands

oder so eine Flaute hatte, gab es dann auch,

wo diesen Sprung, das ich gesagt habe, kommt.

Dann probierst du mal so ein anderes MMO aus.

Mittlerweile habe ich knapp 250, 300 Stunden gespielt

und bin immer noch nicht durch die Hauptstory durch.

Na ja.

Du hast dich ablenken lassen, wie du warst.

Ich habe mich so gut wie gar nicht ablenken lassen.

Ich habe einfach die extrem lange Hauptstory gespielt.

Vielleicht habe ich mich ein kleines bisschen von meiner zweiten

Faszination mit Final Fantasy 14 ablenken lassen und die hieß Hildibrand.

Hildibrand ist eine Quest-Reihe, die, ich glaube, schon mit dem Grundspiel, ihre Korrigierung eingeführt wurde.

Und das geht im Endeffekt um ein absurd, überdrehten

ja, Klon-Imitat, was auch immer von Shadow Homes.

Und den begleitet man im Endeffekt durch die Addons

und der hat immer irgendetwas anderes, was er gerade aufdecken will.

Und das ist einfach fantastisch und ich liebe diese Sidequest.

Die Hildibrand-Quests sind absolut großartig.

Also, die sind ein bisschen so love it or hated,

weil das ist halt natürlich eine sehr bestimmte Art von Humor.

Aber die kamen auch damals zum ersten Mal in 1.0 und wurden dann

auf Wunsch der Community fortgesetzt, weil Leute wollten unbedingt

halt weiterwissende, so wie es weitergeht mit den Abenteuern von dem Typen.

Und die sind halt völlig, völlig absurd.

Also, das sind wirklich die bescheuertsten Bisse, die

die dämlichsten Ereignisse.

Und es ist auch wirklich großartig, wie sie diesen Slapstick Humor einerseits

aber auch mit sehr herzlichen Sachen verbinden innerhalb der Quest.

Also, da gibt es eine Szene, wo die mir besonders

so quasi in Erinnerung geblieben ist, wo ich mir dachte, das ist eigentlich verdammt cool, dafür, dass das nicht ernst genommen werden soll.

Da ging es halt so um ein Mädchen, ein kleines Mädchen, was von allen anderen Erwachsenen, die da waren, überhaupt nicht ernst genommen wurde.

So, ja, gehen wir weg, gehen wir spielen, machen wir was anderes.

Und der Hildibrand, also der Detektiv, um den es geht, hat sich dann halt so vorher hingegnährt und gemeint, sag mal, was ist bei dir los? Du bist so traurig.

Und ich dachte mir so, das ist eigentlich so eine der Senses von diesem Spiel. Einfach Güte zeigen, einfach Verständnis zeigen.

Und das ist etwas, was sich nicht nur diese, die durch die Hildibrand Quest sieht, sondern auch durch die Hauptstory und was ich finde, auch in der Community auch irgendwie wiederzufinden ist.

Das ist auch etwas, was Asma und Goldmann gesagt hat, der das ebenfalls damals mit dem während Shadowlands angespielt hat.

Der hat gemeint, diese Güte, die durch die Story, durch die Community vermittelt wird, die ist wirklich ansteckend.

Und ja, das ist wieder so ein Teil, was halt auch sehr, sehr fasziniert ist, faszinierend ist von ihrem Spiel.

Wenn ihr beide kommt ja auch aus dem Community Management und kennt euch aus mit Communities und Communities ist, glaube ich, auch manchmal von außen vielleicht auch unterschätzter Faktor für MMOs.

Also wenn man nicht wahnsinnig viel Zeit in MMOs bringt, dann kann man sich vielleicht nicht vorstellen, was für einen großen Einfluss das haben kann, ob man ein Spiel spielen möchte oder nicht.

Also gibt ja viele Leute, die Spiele wirklich einfach unterbrochen haben oder nie angefangen haben, weil sie wissen, dass die Community super unangenehm ist.

Und ich habe sehr viel Gutes gehört von der Final Fantasy Community.

Ich habe ja ganz kurz Final Fantasy 14 mal angefangen.

Und zwar wurde mir das auch empfohlen von unserer damaligen Social Video Producerin Lila, die auch ganz großer Fan ist.

Und ich habe einen wundervollen Abend mit ihr gespielt und danach die Hand gefasst.

Aber das liegt primär daran, dass ich einfach kein besonderer MMO-Mensch bin.

Aber da habe ich zumindest eine Prise davon abbekommen, wie man als Anfänger behandelt wird in diesem MMO.

Und es ist schon was Außergewöhnliches.

Hat es sich denn verändert, als diese große Welle kamen, also als so um 20, 21 rum, so super viele neue Spiele dazugekommen sind, so dass Final Fantasy 14 dann wirklich mehr aktive Spielerinnen und Spieler hatte als WoW?

Also, wie hat sich da die Stimmung in der Community gewandelt?

Um mal mal was vorweg zu sagen, ja, 14 hat eine sehr positive Ruf, was die Community angeht im Generellen, vor allem im Vergleich zu anderen Spielen.

Aber bei uns gibt es auch unsere schlechten Äpfel.

Also, wir haben auch unser Drama, mit dem wir uns schlagen müssen.

Also, ich will jetzt auch nicht, dass Leute hier, ja, dass quasi der Eindruck verwindelt wird, dass das alles Friede, Freude, Heirak brüchen.

Weil doofel Leute gibt es überall.

Ich hatte den Eindruck, dass hier und da mal wieder so Post-Off getaucht sind.

Nach dem Motto, jetzt kommen die ganzen WoW-Le, jetzt werden die in ihren ganzen Taktikität rüberkommen. Aber ich hatte tatsächlich nicht den Eindruck gehabt, dass das sassiert wäre, weil es war so die Zeit, wo ich mir auch mal probeweise paar neue Charaktere erstellt habe, also ganz frische.

Und einfach mal so in die Dungeons Rang gegangen bin, um zu gucken, wie so die Stimmung ist.

Auch als der Community-Management-Perspektive, weil ich das sehr interessant finde, und ich hatte nicht den Eindruck, dass sich irgendetwas verändert hat, großartig.

Ich dachte mir so, okay, die ganzen Leute, die früher Scheiße waren,

sind heute auch noch Scheiße. Und es war tatsächlich eher,

hatte ich ein bisschen den Eindruck, das Gegenteil der Fall,

weil es bei so beim Durchstöbern von Foren und Reddit und Social Media

kam immer wieder so ein bisschen Posts auf von WoW-Le, die gemeint haben so,

das ist so cool hier, ich will mich auch gut benehmen.

Das ist so anstecken, diese Freundlichkeit von der Anderen.

Ich fühle mich schlecht, wenn ich irgendjemanden was Böses sage.

Und ja, also ich finde nicht, dass sich was groß verändert hat.

Die Probleme, die vorher da waren, sind heute immer noch da.

Und die guten Sachen, die da waren, sind auch noch da, noch gut.

Mary, was war denn für dich der größte Unterschied, als du von WoW dahin kamst?

Also, was war irgendwie das, was dich am positivsten gekriegt hat?

Oder wo du gesagt hast, das ist super ungewohnt für mich,

wenn ich von WoW anders komme?

Sind drei Dinge tatsächlich, die mir jetzt ganz spontan einfallen.

Das erste ist die Charaktere, also die deine gefährden Companions,

wie auch immer man das nennen möchte, die begleiten dich ja wirklich von Addon zu Addon.

Ohne jetzt viel Spoilern, manche von ihnen vielleicht nicht für die gesamte Reise

und aus unterschiedlichsten Gründen.

Manche trifft mal mal wieder und so, aber es sind halt immer wieder diese gleiche

Kernancharakteren,

die im Endeffekt sich oder einen begleitet.

Und das gibt es in WoW zwar auch mit Abstrichen, also man trifft,

weil die WoW-Lower ist eine ganz andere, die ist anders aufgebaut.

Und da trifft man halt dann mal die großen Anführer-Frall und Silvanus Windrunner oder Arthas oder so.

Aber die kommen halt immer nur so Pöa, Pöa halt mal vor.

Und je nachdem, worüber sich die Expansion gerade dreht.

Bei Final Fantasy hast du halt eine durchgehende Story.

Zumindest jetzt, die jetzt mit Endwalker ja auch ihr ihr großes Finale sozusagen bekommen hatte.

Und auf diesem Weg durch diese Addons haben sich deine Companions waren immer an deiner

Seite,

haben dich begleitet, auch die Zwillinger Allisee und Alfie nutzt zum Beispiel.

Das ist das eine.

Das zweite ist, was ich super spannend fand, war, dass du Final Fantasy 14 tatsächlich sehr, sehr gut alleine auch spielen kannst.

Also ich bin zum Beispiel jemand, ich bin keine Gilde drin oder so.

Einfach, weil das in meinen Tages, in meinen Alltag nicht beeinflusst.

Weil ich mal richtig viel spiele, mal wieder sehr wenig und einfach auch keine Zeit für für eine kontinuierliche, ich sage mal, Final Fantasy Beziehung in diesem Bereich habe.

Und du kannst es halt perfekt wie ein langes JRPG im Endeffekt spielen,

was jetzt tatsächlich sogar noch besser geworden ist.

Weil du sogar Raids alleine gehen kannst.

Also du hast dann auch Penions dabei.

Also deine deine NPC Charaktere, die dich im Endeffekt begleiten, sodass du schon mal die Story leer oder die Mechaniken aus dem Dungeon lernen kannst.

Und das Dritte an der ganzen Sache, was mich sehr positiv überrascht hat, war, wie die haben an die Qualität im Endeffekt der Content ist.

Klar, du kannst die Story spielen.

Klar, du kannst klassisch PvE, also Dungeons und Raids und so weiter gehen in verschiedene Schwierigkeitsstufen.

Aber du hast halt noch relativ viel mehr dabei.

Du hast zum Beispiel den Golden Sorcer, also so Mini-Spiel-Sachen.

Du hast ein Housing-System, du kannst bei Community-Projekten mitmachen.

Eine sehr, sehr gute Freundin von mir organisiert zum Beispiel Theaterstücke in Final Fantasy und so.

Also auch da ergeben sich einfach unglaublich viele Sachen.

Klar, einiges davon gibt es in der WHO auch, aber vor allen Dingen so was wie Golden Sorcer, also das Mini-Spiel-Ding, das Housing und so.

Das fehlt.

Und das war für mich so das Dritte, wo ich dachte, Mensch, das ist geil.

Ja, das klingt ein bisschen die Theaterstücke haben ich gekriegt, muss ich sagen, wenn du Lust auf Theaterstücke in den Final Fantasy-Filz sehen.

Mary, du meinst ja auch, dass sich einiges verändert hat.

Seit du neu in Anführungszeichen dabei bist, sind ja jetzt auch schon zwei Jahre.

Und dass sich selbst in der Zeit einiges verändert hat.

Was waren denn da die größten Veränderungen oder wie war da eine Reise von vor zwei Jahren bis jetzt?

Es ist eine spannende Reise, weil ich nämlich einfach meine Schwester dazu überredet habe.

Ich glaube im Ende 2022, Anfang 2023 bin mir nicht mehr ganz sicher.

Auf jeden Fall habe ich sie dazu überredet, auch mit Final Fantasy 14 anzufangen.

Und da habe ich zum ersten Mal die großen Unterschiede gesehen.

Und zwar wurde das Grundspiel, was halt sehr, sehr langartig ist und was im Endeffekt wie so ein großartiger Prolog für die Story, bevor die richtig

losgeht und richtig gespannt wird, halt ist.
Das wurde sehr, sehr stark zusammengekürzt.
Sie haben wieder viele Quests rausgeschmissen und so.
Und dieses Companion-System, was ich eben erwähnt hatte, dass du halt auch mit NPC-Charakteren in die Dungeons gehen kannst.
Das gab es meinerzeit, also Anfang 2021, noch nicht fürs Grundspiel.
Das wurde mittlerweile nachgereicht im Endeffekt.
Und die Test-Version ist sehr, so haben sie noch über weiter.
Du kannst jetzt halt kostenlos das Grundspiel und die ersten ein oder zwei irre korrigieren. Ich glaube, es sind die ersten zwei Add-ons spielen.
Bald werden sie zwei, bald werden sie Stormblood hinzufügen.
Genau. Und kannst halt dadurch jetzt schon einfach unendlich viel Content einfach vor Freespielen, klar, mit einer gewissen Einschränkung, weil dieser Test-Account nicht alles kann.
Aber das sind jetzt halt so Sachen, wo ich mir denke.
Ey, jetzt ist es halt noch ein bisschen geiler einzusteigen.
Und als ich halt angefangen habe, ich habe das damals in Vorbereitung auch auf Endwalker gemacht, weil ich das auch redaktionell so ein bisschen begleitet habe mit ihr zusammen.
Die Story ist jetzt oder dieser große Story-Ark der zehn Jahre jetzt ging es halt abgeschlossen.
Das heißt, man kann jetzt im Endeffekt wie ein gigantisches JRPG einfach durchspielen, halt für 400 Stunden, je nachdem wie lang man braucht.
Mhm. Um den Dreh, das sind mittlerweile, glaube ich, easy über 1000 Quest, die man erledigen kann. Ja.
Was du ansprichst, ist auf jeden Fall sehr wichtig, gerade für einen Steiger, weil Rare Reborn hat ein bisschen den Ruf, dass es sehr zäh ist, am Anfang.
Man hat noch nie so viele Skills, wenn man mit einem Job einsteigt.
Also die Rotation fühlt sich langsam an und nicht sehr spannend.
Wenn man halt nur ein, zwei, drei drückt oder im Fall vom Black Mage ist einfach nötiger als halt eins, ist halt nicht so geil.
Aber das wird immer wieder, immer weiter überarbeitet.
Und sie haben den Bereich schon stark gekürzt.
Sie haben das Fliegen in alten Gebieten eingeführt, dass die Fortbewegung auch um einiges schneller macht, weil es ist halt sehr viele Laufquests.
Und was Mary auch gemeint hat.
Das werden immer mehr Hilfen für Solo Player eingeführt.
Das hat in Shadowbringers angefangen, wo sie diese Companion Party quasi eingeführt hatten als Feature.
Und das ist jetzt retrospectiv immer weiter auf die alten Inhalte zurückgebracht oder gemacht worden.
Alles, was mandatory ist, was zur Hauptstory gehört, kann mit NPCs durchgespielt werden.
Und das wird immer weiter nachgepäsht, bis das komplett fertig ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Final Fantasy 14 ist eine 13 Jahre lange Reise

Also wenn jemand zum Beispiel sich nicht wohlfühlt in der Gruppe und sagt, nee, ich will nicht mit anderen Leuten spielen oder generell halt einfach nur sagt, ich will nur die Story durchspielen und der Rest ist mir Wumpe. Das ist jetzt auch einfach möglich. Also das kann man als ein Single Player RPG spielen. Es hat sehr, sehr viel Content. Also es sind easy 400, 500 Stunden an einfach nur Story spielen. Das sind natürlich auch gewisse Füller dabei. Aber die Höhen davon sind einfach wirklich extrem hoch. Also es sind zehn Jahre an Story. Es ist wirklich wie eine TV-Serie, kann man sich eigentlich vorstellen. Wenn du halt irgendwie so sechs, sieben, zehn Staffeln hast, dann dauert es halt natürlich, die alle durchzugucken. Aber das ist so eine stetige Reise, die man quasi eintritt. Und die kann man in seinem eigenen Tempo beschreiten. Dann kann man sagen, OK, ich werde das jetzt durchbursten, wie zum Beispiel der Urvater von Final Fantasy, der das wirklich innerhalb von einem Monat drunter gezeigt hat, was sehr beeindruckend ist. Oder man kann es dann machen wie Mary und sagt, ich werde jetzt über 200, über zwei Jahre hinweg das Ganze in aller Ruhe spielen und einfach mir meine Zeit lassen. OK, also das als Reise zu betrachten oder so fast schon wie eine Serie zu konsumieren, finde ich super spannend. Weil ich glaube, das geht wirklich nicht mit jedem MMO. Und was auch ein spannender Faktor ist, den ihr sagt, das ist ja scheinbar sehr, sehr viel, wann immer es Neuerungen gibt, einfach an neue Spielerinnen und Spieler denkt. Also ich weiß, dass viele MMOs eher Einsteiger unfreundlich werden mit den Jahren, weil sie mehr Content bekommen, der für Einsteiger nicht mehr gut zu durchblicken ist, weil man schwieriger weiß, wo man eigentlich einsteigt, welche Atons man jetzt wie spielt und so weiter und sehr schnell einfach überfordert ist, also abseits von der Community, ob die Einsteiger freundlich ist oder nicht. Und sehr viel von dem, was ihr nennt, besinnt sich ja einfach immer wieder darauf, dass sie sagen, hey, es wird Leute geben, die uns jetzt zum ersten Mal spielen oder die noch mal neu anfangen. Und denen wollen wir auch eine coole Erfahrung bieten, das finde ich sehr, sehr spannend. Also gerade im Bereich von Instanzen haben die da schon sehr viel in Rammelborn gute Arbeit geleistet, weil die ganzen Dungeons, die jetzt auf Level 15 oder 30 oder 50, die man macht, sind immer noch sehr gut besucht. Also es dauert nicht lange, eine Gruppe zu finden, es dauert nicht lange, direkt in diesen Inhalt reinzugehen und einfach durchzusteigen. Man muss nicht ewig suchen und warten, weil die Leute dadurch Boni bekommen, dass sie diese Inhalte laufen auf Home Level und dadurch wird eigentlich beiden Seiten geholfen. Die Neulinge kriegen ihre Cues, die kommen weiter und die Veteranen bekommen einfach ein Bonus an Währung, an XP, an Schlachtmichot, was sie alles nicht brauchen dort.

[Transcript] GameStar Podcast / Final Fantasy 14 ist eine 13 Jahre lange Reise

Winwin für alle.

Was halt auch super spannend ist, was halt auch eher selten bei MMOs der Fall ist, ist, du kannst mit einem Charakter jede Klasse oder im Bereich von Fantasie jeden Job sozusagen machen.

Das heißt, du brauchst keinen Zweitcharakter, wie man auch immer das nennen möchte, keinen Out, wie man im Englischen sagt, sondern du kannst mit einem Charakter halt alles spielen.

Das ist auch etwas, das halt sehr, sehr cool und sehr, sehr konvinient ist, weil du kannst die Hauptstory durchspielen und dann kannst du mit anderen Charakteren noch mal Teile davon spielen oder du gehst halt nur Dungeons, du hast halt relativ viele Freiheiten, was du halt machen kannst.

Und bei anderen MMOs, wie gesagt, kannst du halt immer nur mit BOW vergleichen, auch das wir hier an der Stelle natürlich auch sagen, die Dragonflight Erweiterung fantastisch ist. Aber halt auch da das Problem ist, dass du halt, wenn du da andere Klasse spielen willst, weil, keine Ahnung, deine gerade kaputt gepatcht ist oder du meine andere Rolle spielen willst oder so, du halt erstmal den neuen Charakter hochziehen und das ist, finde ich persönlich so, wie für eine Fantasie ist gelöst hat, schöner und wie gesagt, dadurch, dass halt auch Veteranen Boni für alten Content kriegen, haben sie das halt sehr, sehr smart gelöst.

Ich muss tatsächlich sagen, ich kann mittlerweile kaum anders spielen, weil damals in Elfen, in der Elfgaps ein ähnliches System, es war nicht so bequem, wie es jetzt in vierzehn ist, aber ich kann es mir gar nicht mehr vorstellen, dass ich für jede einzelne Klasse einen neuen Charakter

stellen kann und dann jedes Mal die Girm rüberwerfen oder eine Währung rüberwerfen und das wird so

unangenehm, sag ich mal. Andererseits wird es dann aber auch dazu, dass die Leute eine wirklich sehr, sehr enge Verbindung zu ihren Charakteren aufbauen. Also es ist beeindruckend, wie sehr die Leute an ihren Charakteren hängen, wenn ich mir so die Twitter-Post, Tumblr-Post, Reddit-Post angucke,

das ist so, das ist mein Baby, ich habe zehn Jahre da reingesteckt an Arbeit und ja, das kann ich direkt sagen, das gilt für mich genauso, weil ich weiß nicht, was ich machen werde, wenn ich diesen Charakter mal verlieren sollte, bloß nicht. Wie alt ist denn dein ältester Charakter? Also ist der wirklich noch vom Release-Tag quasi? Ja, die ist von der letzten Closed Beta von 1.0, also die letzte, wo es kein Wipe gab, die vorigen sind alle gewipet worden und sie ist einer, somit einer der ältesten Charakterer eines Spiels. Und kann man die noch spielen heutzutage? Also gibt es mit ihr

noch irgendwas, was du noch tun kannst? Ja, jede Menge. Die Sache ist, dass 14, vergleichsweise tatsächlich sehr regelmäßig Updates bekommt, also alle aktuell alle vier Monate gibt es ein kostenloses

Update, einen neuen Patch, da kommt neue Story dazu, kommt neue Rates, neue Kämpfe, neue Rates,

Glügel quasi von den aktuellen Rates, Nebenkontent wie die Insel, die man sehr b-b-b-b-b-b-b bauen

kann, Entschuldigung. Oder BVP gibt es auch, man kann, es gibt ein Foto-Modus mit, in dem man wirklich Stunden versenken kann, also es ist wirklich sehr vieles da, was man machen kann, aber nicht muss. Und was Mary gesagt hat, auch Housing, die Leute stecken da unbeschreiblich im

Engen an Zeit, ihre Häuser zu debokurieren. Und das ist diese einerseits Vielfalt von Content, was nicht nur aus Raiden besteht, weil ich kenne Leute, die in ihrem Leben noch nie einen Fuß in ein Raid gesetzt haben, weil sie einfach keine Lust auf haben, aber halt trotzdem mehrere tausend Stunden auf dem Counter, weil sie App machen oder ihr Housing debokurieren, aber es auch immer. Und andererseits einfach, dass da kein Zwang besteht, weil wenn das neue Airdon rausgekommen ist, werden die Leute relativ schnell und easy aufholen können durch die bestehenden

Systeme. Es besteht kein Zwang, sich aufzugehen. Es gibt was anderes zu tun, nebenbei außer sich aufgehen, aber die Leute, die das machen möchten, haben trotzdem diese Optionen.

Was mir wichtig ist, und ich habe auch Fashionholz gespielt, mir ist das sehr wichtig, das Aussehen vom Charakter, einfach weil das cool ist oder weil da coole Sachen machen kannst. Transmog ist ein großes Feature, was ich mir immer wünsche bei allen Spielen. Und ja, Final Fantasy E schon durch

die Reihe hat fantastische Designs, aber ich finde, in Final Fantasy 14 hast du einfach auch eine riesige Welt an Klamotten, die du dir da im Endeffekt zusammenbasteln kannst. Glamour nennt sich das Transmog System daher, und das ist einfach großartig. Bis auf einen Punkt. Da spreche ich jetzt als Mary, die gerade an einem Final Fantasy Cosplay sitzt. Es sind A. Verdammt viele Details und B. Niemand hat sich über Dinge wie Gravitation mal ernsthaft Gedanken gemacht und das Problem. Es ist sehr cosplay unfreundlich, willst du damit sagen? Es gibt Rücken an sich, es gibt 3D-Modern, alles ist wundervoll, wir mögen Rücken. Aber Gravitation, das wäre mal so ein Punkt, so grundsätzlich. Gibt es an der Stelle etwas, was du zeigen kannst für die Leute, die uns als Videokonsumieren? Gibt es Work in Progress Fotos, die du zeigen kannst? Ja, es gibt Work in Progress Fotos, die kann ich dem Anschluss schicken, damit man die besser sehen kann. Ich sitze gerade zusammen mit einer Freundin an Alicee und Alfie Note aus Shadowbringers Version und

ich habe alleine für das Pferd beim Unser gebraucht oder so. Es sind verdammt viele Details.

Ja, die Final Fantasy Designer mögen ihre Swirlies und ihre Verzierungen und was nicht alles. Ich habe dich gewarnt vorher, ich habe sie gesagt. Wir sind mit Cosplay eigentlich schon perfekt im nächsten Thema, nämlich beim Thema Convention und ich weiß, Yri, dass du auf glühenden Kuhlen sitzt, weil du die ganze Zeit hoffst, dass du davon erzählen kannst.

Ich weiß, du hast extra Aufnahmen gemacht und alles, um davon zu erzählen. Du warst auf der Final Fantasy Convention auf dem Fanfest und hast da Eindrücke gesammelt und hast dir angeschaut,

was sie gezeigt haben, wie es jetzt in nahe und ferner Zukunft weitergeht. Was hast du da erlebt?

Also, das ist jetzt mein drittes Fanfest, seit die angefangen haben. Das sind

2010, glaube ich, mit Heavens Ward. Es war aber mein erstes in Las Vegas. Das waren, die anderen waren beide europäisch und ich muss sagen, es ist immer wieder eine wirklich, wirkliche Freude für mich in diese Community quasi so live einzusteigen, weil dieses gemeinsame Gefühl, diese Freundlichkeit, sich auch in den Offline-Bereich überträgt, egal ob jetzt auf der Gamescom oder auf der Dokumie sich quasi Final Fantasy Trauben bilden. Die Leute sind immer super cool drauf und das war dieses Mal auch nicht viel anders. Ein Unterschied war, dass das, soweit ich weiß, das größte Fanfest bis jetzt war. Also, ich kann die jetzt keine Zahlen nennen, aber es war mit Abstand eines der größten und das hat man auch jeden Fall

gemerkt. Das waren sehr, sehr riesige Mengen an Leuten da. Die Stimmung war aber allgemein, hauptsächlich ziemlich cool und obwohl es sehr viele Schlangen gab. Also Stand für Merchandise an, man stand für verschiedene Aktivitäten an, man stand für Cosplay an und was nicht alles. Aber in den Schlangen gab es alle auch trotzdem irgendwie so coole Erlebnisse. Ich habe zum Beispiel ein Mädchen getroffen, die hatte sich so Karten gemacht, so Trivia Quiz Karten und hat mit den Leuten in der Schlange so eine Quiz gespielt und das war einfach so super cool, weil die Gewinner, die Leute, die ihnen die Fragen richtig beantwortet haben, haben sie so Buttons verteilt und Sticker und ein bisschen Artworks und einfach so durch die Messe zu laufen und jemanden haben, der dich kurz stoppt und ihr sagt, hier nimm mal und dann hast du irgendwie so eine Handvoll Buttons selbst gezeichnet in der Hand. Das ist einfach ein sehr, sehr geiles Erlebnis. Ich habe jetzt interessiert mich nur ganz kurz als einen Wurf gab es eine Frage, die du nicht beantworten konntest aus diesen Trivia Quiz, weil und das ist der Witz. Ich war gerade sagen, das ist der Witz und das meine ich mit aller Liebe. Yiri ist der größte, feine Fantasy Nerd, den ich kenne und es gibt keine Frage, die ich bis jetzt gehört habe, die Yiri nicht wusste. Das nur an dieser Stelle. Ja, Yiri, du hast es vor unserem Talk, hast du uns was sehr schönes geschrieben, was ich hier teilen möchte? Du hast gesagt, du hättest auch Medizin studieren können, aber du hast dich stattdessen für feine Fantasy 14 entschieden und das finde ich sagt alles. Ja, im Guten und im Schlechten. Ich bin mir sicher, dass meine Mama lieber Medizin gehabt hätte, aber hey, hier sind wir. Tatsächlich wird es sich, dass du das ansprichst, weil sie hat mit mir gespielt und sie war auch etwas schockiert, genauso wie in meinen Kolleginnen. Sie war von sie. Die Anne. Hallo, Anne. Die waren beide schockiert, entsetzt und begeistert, dass das sich alle Fragen richtig beantwortet habe und ja, es war einfach sehr schönes Erlebnis. Entsetzt, schockiert und begeistert, das sind die drei Emotionen, die wir haben wollen bei Feines Fantasy Quiz. Sie haben ja auf dem Fanfest auch einiges Neues gezeigt, wo allem auch zu dem kommenden Story Kapitel zur kommenden Erweiterung. Was weiß man denn darüber schon? Es ist jetzt erstmal das erste Fanfest von drei, die stattfinden vor einem Addon. Das nächste wird in Oktober in London sein und eins in Japan, in Januar, glaube ich. Und dort werden immer mehr Infos über das Addon quasi veröffentlicht, bis dann da der quasi letzte Trailer gezeigt wird. Und das neue Addon heißt Dawn Trail. Und im Grunde, es wurde beschrieben, dass man jetzt in Urlaub fährt. Und ich muss ganz ehrlich sagen, das ist ein Addon, von dem ich nicht wusste, dass ich es haben will. Weil so Shadowbringers und Endwalker, die letzten beiden Erweiterungen waren bei alles sehr heavy, also von der Story her. Ich weiß nicht, wieviel ich geheult habe während der Story und einen Haufen anderer Leute, die ebenfalls Tränen vergossen haben. Aber es war wirklich sehr, sehr emotional. Es war sehr heavy. Der Einsatz war sehr, sehr hoch. Und jetzt ein Addon zu haben, wo es nicht wieder irgendwie so eine kosmische Gefahr ist, die alles zerlegen will, sondern einfach sagen, hey, Leute, wir gehen auf einen Abenteuer, wir gehen exploring, wir gehen endlich das machen, wofür wir da sind, weil wir sind ja Abenteurer in diesem Spiel. Ich saß da und dachte mir so, ja, ich komm bitte in den Urlaub, bitte. Das war wirklich super lustig. Und in dem Addon geht es dann

ins quasi die neue Welt. Es ist sehr so Mittelamerika, Lateinamerika gesiebt. Und dort sucht man nach der nach der goldenen Stadt. Also wir suchen nach El Dorado und ich bin wirklich gespannt, wie es so sein wird. Es ist uncharted, Feine Fantasy, fantastisch. Der Disney-Film, der Weg nach El Dorado. Ja, auch das. Es ist die perfekte, ist die perfekte Mischung, Wahnsinn. Ja, gut, das passt natürlich sehr gut zu diesem Thema, dass Feine Fantasy 14 generell irgendwie eine immer andauernde Reise ist. Finde ich sehr interessant, dass sie dann dieses, sage ich mal, mitdenken, was die aktuelle Stimmung ist, basierend auf dem, was vorher passiert ist und zu sagen, hey, vielleicht ist genau das jetzt das, was die Story braucht in dem Punkt und dass sie das wirklich so als eine zusammenhängende Story selbst wahrnehmen und sagen, das ist an dem Punkt das, was die Story jetzt braucht. Jetzt braucht es irgendwie den und den Storypunkt oder Erholung oder ein Urlaubsgefühl und dann braucht es wieder Drama und dann braucht es wieder das, damit es irgendwie eine gute Reise bleibt. Finde ich spannend. Ich bin noch ein bisschen unschüssig, weil ja, Feine sind ganz nett, aber Blut und Morde sind schon ein bisschen geil. Also, ihr wisst, was ich meine. Nee, das ist auch immer deine Einstellung im Büro. Ich weiß, du gehst immer richtig ungern in den Urlaub. Ja, nun, um wieder zurück aufs Thema zu kommen. Nee, also ich bin mir noch unsicher, weil ich finde, es war grundsätzlich gut, dass dann halt nicht wie in irgendwelchen großen Animätschen, so Powerlevel over 9000 oder so, dass halt immer eine nächste, nächste, nächste kommt. Das ist ja auch das, was ich schon bei BOW kritisiert habe. Aber ich habe ein bisschen die Angst, dass sich das zu sehr nach Filler anfühlt. Also, es gibt ja manchmal so auch bei Serien oder so, diese Fillerfolgen, manche sind ganz nett, aber je länger das andauert, ich weiß nicht, wie er von euch Bleach gesehen hat, aber die Bounce Saga war schon hart, so in diese Richtung zu gehen, dass das Add-on dahingehend dann ja dieses Level einfach nicht mehr halten kann, gerade nach Shadowbringer, gerade nach Endwalker. Aber ich gebe Ihnen gerne den sogenannten Benefit of the doubt. Ich bin gespannt, aber kritisch. Ich habe das auf jeden Fall auch schon in der Community gelesen, dass Leute sagen, eh, das bildet so wie diese Beach Episode in Animis an, wo alle auf den zum Strand fahren und es überhaupt nichts passiert, was die Charakterentwicklung und so weiter angeht. Aber ich denke, so nach zehn Jahren, ich will nicht sagen, dass die Devs von mir quasi ein Blankerscheck haben, weil das haben sie nicht. Aber ich denke, dass sie tatsächlich genug Feingefühl haben und ihre Community gut genug kennen, um zu wissen, wann Schluss ist. Wenn diese Blödsinn quasi, also ich will nicht sagen Blödsinn, aber halt, wo der Urlaub quasi vorbei ist und das dann ernster wird, weil jetzt aktuell in den nach Endwalker Patches merkt man das schon, dass sie anfangen, gewisse Story Ansätze zu platzieren. Also da wird irgendetwas, also so ein Strang angesetzt, da wird irgendwie noch was angedeutet und ganz, man hatte so das Gefühl, dass sie etwas planen. Und bis jetzt fand ich, dass ja ihre Pläne sich eigentlich ziemlich cool ausgespielt haben am Ende. Und ja, schauen wir, wie das passiert. Ich hoffe, auf die beste und größte Heldibrand-Quest bei dieses Add-on schreit nach Heldibrand, just saying. Heldibrand ist schon bestätigt dafür. Also das war tatsächlich ganz witzig, weil die haben halt angefangen, diese Präsentation zu halten. Es wird hier das geben und das,

es wird neue Jobs geben, aber wir halten noch welche. Es wird ein grafisches Update geben, damit das ganze Spiel viel hübscher aussieht, weil wie gesagt, Engine ist schon ziemlich alt. Und dann irgendwann mal so, ach ja, und das wird auch mehr Heldibrand geben, weil Heldibrand, das wird wichtig und die Menge ist dann auch direkt explodiert, je Heldibrand, also du wirst auf deine Kosten kommen. Wenn auf jeden Fall Teil des Heldibrand-Fans. Aber mal so in Richtung Zukunft gedacht. Ich finde, dass generell immer einen faszinierenden Gedanken bei großen MMOs, wo irgendwann mal das Ende sein wird, ob es irgendwann mal ein Ende geben wird. Weil zum jetzigen Zeitpunkt kann man sich natürlich nicht vorstellen, dass BOW oder Final Fantasy 14 irgendwann endet. Aber allein aus technischer Sicht wird es ja vielleicht irgendwann einen Punkt geben, wo es einfach zu überholt ist oder nicht mehr auf aktuellen Systemen funktioniert und vielleicht einfach auch nicht mehr in ein aktuelles System transportiert werden kann. Ich glaube nicht, dass wir da schon angekommen sind. Aber irgendwann wird es vielleicht einen natürlichen Endpunkt geben, basierend auf der Story oder natürlich, weil die Community vielleicht irgendwann mal wegfällt bei MMOs oder eben aus technischer Sicht. Und das ist was, was ich immer faszinierend, aber auch beängstigend finde, zu denken, hey, wann wird das mal enden und wie wird das enden? Aber im Moment kann man das nicht voraussehen oder im Moment ist es, hat es noch eine rosige Zukunft vor sich.

Ich denke schon, also alleine dadurch, dass ich ja auch Versionen jetzt schon für die sogenannte Next-Gen oder Current-Gen, wie auch immer man es nennen möchte, für PS5 und Co. gibt, wie gesagt, die grafische Update. Man kann jetzt nicht erwarten, dass das in dem Sinne Unreal Engine 5 auf einmal ist. Klar, aber es sind schon schöne Verbesserungen dran. Was ich mir davor schenke, ist, dass es tatsächlich irgendwann so eine Art Final Fantasy 14 II gibt oder so, wo sie dann halt immer ist, wo dann auch dein Faktor und alles natürlich importieren kannst. Ich meine, das hat bei Guild Wars auch funktioniert mit Guild Wars und Guild Wars II. Das also kann funktionieren. Die Frage ist halt, wie es dann gemacht wird. Aber halte das durchaus für möglich. Nur wann tippe darauf, jährchen dauern, weil natürlich auch das Umzug wahrscheinlich das Letzte ist, was man gerne ausentwickelt und tun möchte. Ja, also grundsätzlich kann ich dir sagen, dass wenn man MoPG so lange laufen, so lange sie finanziell interpretiv sind. Weil wir haben Spiele, so wie Ultima oder RuneScape oder so, die mittlerweile über 20 Jahre alt sind und die immer noch aber eine feste Community haben, die an denen dran hängt und das heißt Server laufen weiter. Und wenn man berücksichtigt, dass 14 aktuell mit das profitabelste Spiel von Square Enix ist, werden sie das Ding nicht so bald drunter fahren. In Sachen Technik, ich bin jetzt nicht unbedingt die Expertin, was das angeht. Aber bis jetzt war es immer so, dass die älteren Konsolen quasi, das Support langsam abgeschaltet wurde. Zum Beispiel 14 ist ja auch sprüchlich auf der PS3 rausgekommen und mit dem Release von Stormblood ist der PS3 Support eingestellt worden. Und es wird noch wahrscheinlich in ein, zwei Jahre dauern, aber dass wir dasselbe wird wahrscheinlich auch der PS4 passieren, nachdem jetzt die PS5 Version rausgekommen ist, nachdem das jetzt für die Xbox angekündigt

wurde, was jetzt im nächsten Jahr im Frühling starten wird, die Beta. Und sie geben sich schon sehr viel Mühe, das Ding aktuell zu halten, weil wie gesagt, das ist sehr lukrativ. Und was meine Einschätzung angeht, ist, dass es ihnen wert ist, diese Ressourcen für eine Neuüberholung reinzustecken, für eine grafische Verbesserung da reinzustecken, damit es einfach weiterläuft. Ich finde den Gedanken an Final Fantasy 14 II ganz interessant. Ich wäre übrigens nicht überrascht, wenn es so heißen würde, weil wir kennen das von JRPGs. Ich sage nur in dem Harz 0.2 oder Final Fantasy 13 II und Final Fantasy 13 III. Ja, es würde mich nicht überraschen, wenn das Final Fantasy 14 II wäre. Ja, also ich bin interessiert. Ich bin noch nicht wie deine Priseurin Mary komplett überzeugt worden von dir, weil wir sprechen noch nicht vier Stunden miteinander. Die Frage ist, Jerellin, was würde dich denn überzeugen, damit zum Beispiel anzufangen?

Das ist eine gute Frage. Ich habe Angst, das zu beantworten, weil wenn ich das mache, hast du mich ja in der Hand. Stimmt. Aber du kommst jetzt hier nicht mehr raus aus der Sache. Ich habe Angst, das zu beantworten. So schnell hat man dieses ganze Interview umgedreht. Ja, ich glaube, ich werde einfach vom Thema ablenken und werde noch eine letzte Frage stellen, nämlich das Thema über das wir gesprochen haben und das ich auch mit einem Faszinierendsten finde,

als Person, die es zwar einmal gespielt hat, aber kein Teil der Community ist, Neu-Einsteiger. Wenn jetzt Leute neu einsteigen, ich habe es schon gesagt, wird sich ein bisschen was ändern. Zum einen, was können Sie jetzt erwarten, wenn Sie mit dem neuen Add-on zusammen einsteigen? Und was

sind Tipps, die ihr habt für Leute, die jetzt neu einsteigen oder superlang nicht gespielt haben und wieder einsteigen wollen? Also, was sich ändern wird erst mal? Mit Dawn Trail wird die kostenlose Version, das Version erst mal erweitert um Stormblood. Das sind hunderte, hundert Stunden an Content, die man für Laus spielen kann, weil es gibt keine zeitliche Einschränkung. Das ist auf jeden Fall etwas, was sich den Leuten als erstes empfehlen würde. Nicht direkt kaufen, sondern holt durch die Testversion. Da gibt es Novice Networks, in denen man quasi einsteigt als Neuling mit denen, wo man mit Leuten sich unterhalten kann und die

Veteranen, die da drin sind, euch Tipps geben können oder zum Beispiel durch Content helfen. Und zusätzlich, es wird gerade darüber gesprochen, es ist noch nicht bestätigt, aber ich habe das in einem Interview mit den Devs gelesen, dass gerade überlegt wird, einen neuen Einstiegsboot quasi in das Spiel zu implementieren, damit die Leute direkt mit Dawn Trail anfangen können, wenn sie wollen. Weil wie gesagt, der gesamte Heideln-Sodiak-Saga-Block

davor ist sehr, sehr viel Zeit. Und manche Leute haben einfach die Zeit, sie wollen einfach nur gucken, was gibt es Neues. Wann, ob das kommt, wie das kommt, ob das kostenlos sein wird, das ist eine völlig andere Geschichte. Aber das ist etwas, worüber aktuell auch nachgedacht wird und was ich persönlich auch sehr interessant finde, für Neues Zeiger. Was Tipps angeht, ich denke, die Leuten sollten sich in erster Linie im Klaren sein, dass 14 kein typisches MOPG ist, im Sinne von, dass es so schnell wie möglich Richtung Endgame geht. Wie schon gesagt, das ist eine Reise. Die Hauptstory ist Pflicht. Das heißt, man wird durch, also sofern man nicht halt bezahlt und skippen, dass man wird durch die gesamte Story einmal durchgeleitet und da kommen man in die neuen Gebiete, bekommt man die neuen Jobs jeweils, wenn man so weit gespielt

hat.

Und Hauptding hier ist einfach, lasst euch nicht herzen, liest euch alles in Ruhe durch, ihr müsst skippen, es gibt mehr als genug Content unterwegs, denn ihr machen könnt, ihr müsst nicht unbedingt den aktuellsten Neuesten Rate laufen, weil wie gesagt, die alten Rates sind immer noch zu. Und das ist, denke ich, was sehr vielen, sehr viele Leute ungewohnt sind, weil aktuell sind einem MOPG so viele Gemeinspiele sehr darauf geblieben, so schnell wie möglich zum Ende in Game zu kommen, weil dann wird es lustig, dann wird es cool. Und das ist in 14 definitiv nicht der Fall. Also ruhig, chill angehen, kein Heil. Ja, einmal das und ich würde tatsächlich ganz aktiv davon abraten, sich Stories gibt zu kaufen, nicht nur weil die furchtbar teuer sind, sondern auch einfach, weil man sich am Ende in Hintern beißt und wenn man nicht mehr versteht, worum es geht. Und ist Final Fantasy 14 ist ein viel, was in erster Linie einfach Wert auf die Story legt, was Wert auf diese ganze, ja, diese Reise halt im Endeffekt legt und weniger auf Endgame, auf Progress Raiden und so weiter. Also viel in diese Richtung zu gehen und dass wenn man halt mit Final Fantasy anfangen will, muss man sich dessen entklaren sein, wer halt gerne sofort hier in den Top 5 % oder so spielen möchte oder halt sofort ins Endgame möchte. Für den ist Final Fantasy 14 vielleicht nicht das MMO, was ich haben möchte. Und das zweite ist, man muss sich manchmal auch noch so ein bisschen ausprobieren in vielen, in den ganzen

Jobs und so, weil die sind teilweise schwieriger. Da fangen einfach an, wie zum Beispiel beim Blackmage

fangen die sehr einfach an, aber werden halt späterhin schwieriger, weil der halt sehr, sehr auf einem Fleck verharret und man später so ein bisschen durch die Gegend rennen muss, um halt nicht

vom Raid Boss umgeklatscht zu werden, andere wiederum wie ich glaube der Samurai oder so ist zum Beispiel sehr, sehr schwer zu lernen, ist aber dann später ganz spannend, zumindest habe ich ihn so

kennengelernt oder auch der Samuna oder so. Also es gibt ein paar Jobs oder Klassen, die einfacher sind für den Einstieg und andere, die sind halt schwerer und manchmal dreht sich das dann auch einfach. Also dadurch, dass man halt alles ausprobieren kann, ist immer sehr schön, dann alles so Stück für Stück zu machen. Das zweite ist, lasst die Nebenquests, also alles, was nicht dieses blaue, also es ist ein Eiken, das ist ein Plus und das ist offene blaue Hintergrund, das sind Sachen, die halt noch irgendwas freischalten oder so, aber alles andere an Nebenquests, lasst es erst mal links liegen, macht erst mal nur die Hauptstory und auch ich, die sonst in jedem anderen Rollenspiel, die auch gerade in Baldur's Gate zum Beispiel alle Nebenquests abgrasen, bevor sie mit der Hauptstory

weiter macht, meist diesen Gedanken über Bord und macht es bei Final Fantasy tatsächlich andersrum.

Wobei ich da an der Stelle kurz ein bisschen versprechen muss in Bezug auf Endgame. 14 hatten sehr, sehr cooles Endgame. Ich hatte in den Ende 2021 die Leute von Echo von der BOV darüber gekommen, haben dort geredet, hatten sehr viel Spaß. Wenn man unbedingt den Top-Rates dabei sein will, wenn man World First versuchen will und so weiter, ist das Spiel auch da, es bietet auch viel Content, aber wenn man sich nicht gerade durch die Story klicken will, muss man dafür um die 40 Euro Blech zusetzen. Und daher muss man sich natürlich überlegen, wie gesagt, die Leute, die noch nie im Rates Quaid drin gewesen sind, andere, die komplette Story geskippt

